PIETRO GORI

ONORANZE CENTENARIE

A

PAOLO DAL POZZO TOSCANELLI

ED

AMERIGO VESPUCCI

IN FIRENZE

Il Giuoco del Calcio

28 APRILE 1898

FIRENZE

TIP.-LITOGRAFIA GIOVANNI FRATINI

Via dell' Acqua, 9

IL GIUOCO DEL CALCIO

In che cosa consiste il *Giuoco del Calcio?*

Rispondiamo subito.

Il Calcio è un giuoco di palla e consiste nella piacevole gara di due schiere di giovani disarmati, tutti intenti a far passare di posta da un estremo all' altro dell' arena, a fine di onore, un mediocre pallone composto di una vessica ripiena d' aria e ricoperto di cuoio.

Le due schiere de' giovani formano due partiti, il *Rosso* e l'*Azzurro*. Ciascun partito tenta di gettare il pallone fino alla estremità del campo avversario, difendendo il campo proprio, perché il pallone non vi rientri, o almeno perchè non tocchi l' estremità o il campo chiuso ove trovasi l' Alfiere.

Il Giuoco del Calcio è antichissimo. Era conosciuto dai Greci e dai Latini e veniva da essi chiamato Arpasto.

Giuocavasi comunemente in Firenze, durante tutto il Carnevale. specialmente sulla Piazza S. Croce, benchè sia rimasta memoria di *Calci* giocati sulla Piazza di S. Maria Novella e di S. Spirito, alla Porta al Prato ed altrove.

Era uno degli spettacoli favoriti dai fiorentini e faceva sempre

parte del programma di feste solenni date in onore di Ambasciatori, per arrivo di Principi e per altre pubbliche allegrezze. Ed allora il *Calcio* veniva giuocato *in livrea,* il che vuol dire che i giuocatori indossavano costumi speciali, ricchissimi ed uniformi, ma di colori variati per le due squadre, ed avevano Alfieri, Paggi, Trombettieri, Tamburini, Soldati ecc. tutti alla loro divisa.

All' esercizio del *Calcio* richiedevasi, come facilmente si arguisce, molta fatica. Fu perciò stabilito che si facesse nella fredda stagione cioè dalle Calende di Gennaio (dal 6, giorno dell' Epifania e primo del Carnevale) sino al Marzo.

Il campo diviso in due parti eguali era circondato da uno steccato o da palizzite per contenere il popolo che si affollava ad ammirare questo genere speciale di lotta.

Il numero dei giuocatori per ogni parte variava a seconda della vastità della lizza. Se questa era molto grande potevano prendervi parte anche 60 giuocatori, se piccola un numero proporzionatamente minore.

Per essere ammessi fra i giuocatori occorreva appartenere a nobile casata o vestire divisa militare.

Perciò il Conte Giovanni De Bardi, colui che dettò e tramandò ai posteri le regole del *Calcio*, scrisse che esso è " *un giuoco nobile* " *e gentile e nel quale non è da comportare gentame, non artefici,* " *non servi, non ignobili, non infami, ma soldati onorati, genti-* " *luomini, signori e principi.* ..

Infatti da particolari memorie si apprende che praticarono in gioventù questo giuoco cavalleresco tre Papi, Giulio De Medici, o Cle-

mente VII. Alessandro De Medici, o Leone XI e Maffeo Barberini, Urbano VIII, e che furono sempre giuocatori od Alfieri o Giudici o Maestri, o Provveditori i giovani appartenenti alle più nobili famiglie fiorentine, non esclusi quelli delle case regnanti.

Il vestiario dei Giuocatori consisteva in calze, giubbone, berretto e scarpe, tutto leggerissimo, benchè tutto arricchito d'oro, trine, velluti e molto elegante.

Ciascuna sezione aveva colore diverso secondo quello del suo capo o principe che appellavasi Alfiere. Gli Alfieri solevano essere gentiluomini per grado, nascita e virtù i più degni e splendidi della città, che ciascuna sezione, nel dì designato, andava a prendere a casa loro e gli accompagnava al campo al suono di trombe e tamburi.

Questi Alfieri poi, con ogni maniera cortese, solevano convitare i giuocatori a lauto rinfresco.

Le schiere dei Giuocatori dividevansi in quattro classi, cioé:

Innanzi o **Corridori** i quali stavano presso alla linea che partiva il campo a metà e correvano la palla:

Sconciatori, così detti dello sconcio che davano agli *Innanzi*, mentre tentavano accompagnarla:

Datori Innanzi, che davano alla palla diritti e gagliardi colpi:

Datori addietro, che stavano alla riscossa.

L'onore della vittoria era per la parte che più volte faceva *caccia*, il che significava passare la palla di posta oltre l'opposto steccato.

Ecco la pianta del giuoco prima che incominci

O

Alfiere

O O

Datori addietro o difensori del Recinto

O O O O

Datori innanzi

O O O O O

Sconciatori

O O O O O O O O O

Innanzi

(Metà del campo)

O O O O O O O O O

Innanzi

O O O O O

Sconciatori

O O O O

Datori innanzi

O O O

Datori addietro o difensori del recinto

O

Alfiere

Per maggiore intelligenza del Giuoco ristampiamo i *Capitoli del Calcio* dettati dal Conte Giovanni De Bardi nel secolo XVI.

Capitoli o leggi del *Calcio*

1. Il Teatro del *Calcio* la Piazza S. Croce.

2. Dal giorno sesto di Gennaio fino a tutto Carnevale, sia il tempo conceduto agli esercizi del *Calcio*.

3. Ciascun dì verso la sera, al suono delle Trombe, compariscano in campo i giuocatori.

4. Qualunque Gentiluomo, o Signore, vuole la prima volta esercitarsi nel giuoco, siasi avanti rassegnato al Provveditore.

5. Facciasi cerchio, e corona in mezzo al Teatro con pigliarsi per mano i Giuocatori; acciò dal Provveditore, e da quei, che saranno da lui a tale effetto invitati, sieno scielte le squadre, e ciascuno inviato al posto ed uficio destinatoli.

6. Nel *Calcio* diviso il numero de' giuocatori sia di 27 per parte, da distribuirsi in 5 sconciatori, 7 datori, che quattro innanzi, e tre addietro, e quindici corridori partiti in tre uguali quadriglie; tutti per combattere pe' luoghi ed ordini soltanto e consueti del giuoco.

7. I giuocatori sieno a tal fine trascelti e descritti nella lista del Provveditore, nè aggiungerne vi se ne possa o mutarne, sì di persona come d' ufizio.

8. Invece de' mancanti o impediti, prima di cominciarsi la battaglia, elegga il Provveditore gli scambi.

9. Escano le schiere in campo all' ora concordata.

10. Nella comparsa i primi sieno i Trombetti, secondi i Tamburini, poi comincino a venire gl' Innanzi più giovani, a coppie di maniera che a guisa di scacchiere, nella prima coppia, a man diritta sia l' Innanzi dell' un colore, nella seconda dell' altro, nella terza come nella prima, seguendo coll' ordine predetto di mano. Dopo tutti gl' Innanzi, vengan gli Alfieri, a' quali nuovi Tamburini marcino

avanti. Appresso loro seguano gli Sconciatori. Dietro a questi i Datori innanzi; de' quali i destinati al muro, o pure i più degni per anzianità, portino in mano la palla. Per ultimi succedono i Datori addietro.

11. Quel degli Alfieri, cui la sorte aveva eletto, stia alla destra.

12. Passeggiata una volta la piazza, cominciatane la gita verso quella parte ove sieno gli spettatori più degni, le insegne diansi in mano de' Giudici. Nelle livree più solenni, e nelle disfide si consegnino a' Soldati della Guardia del Sereniss. Gran Duca Nostro Signore, per tenersi ciascuno d' avanti al proprio padiglione.

13. Pur nelle livree, e Disfide, il Maestro di Campo, colle Trombe, e Tamburi avanti, vada il primiero, seguito dagl' Innanzi del suo colore a coppie, precedenti tutti l' Alfiere il quale, colle genti di suo servizio dattorno, porti l' insegna, seguito poi dagli Sconciatori e Datori; di questi due per ischiere i più anziani, abbian la palla; uscendo di così in ordinanza, ciascuna schiera di per se dal proprio padiglione, giri sulla man destra tutto il Teatro sino al luogo donde prima partì.

14. In luogo alto, e sublime, si che e' veggano tutta la piazza seggano i Giudici. Si eleggano dal Provveditore, e nelle disfide si nominino uno per parte da gli Alfieri, il terzo sia ad arbitrio del Provveditore.

15. Al primo tocco della tromba che faran sonare i Giudici si ritirino tutte le genti di servizio, lasciando libero il campo.

16. Al secondo vadano i giuocatori a pigliare i loro posti.

17. Al terzo, il Pallaio vestito d'ambedue i colori, della banda del muro, che sempre si consideri, e sia dove riseggano a vedere i personaggi di più alta riga, rincontro al segno di marmo, giustamente batte la palla.

18. Coll'istesso ordine si cammini, sempre, che per essersi fatta la caccia, o il fallo, debba darsi nuovo principio al giuoco.

19. Il Pallaio gli ordini de'Giudici, dal Provveditore porta-

tigli, prontamente eseguendo, sempre e dovunque bisogno ne sia, la palla rimetta.

20. Uscendo la palla dagli steccati, portata dalla furia dei Corridori, rimettasi per terra in quell'luogo dond'ella uscì.

21. Uscendo la medesima da gli steccati per man di Datore. (mentre non sia caccia, nè fallo) se i Corridori vi saran giunti in tempo, che potessero al nemico Datore impedirne il riscatto, rimettasi quivi per terra, ma non sendo arrivati in tempo diasi in mano al Dator più vicino; allora i Corridori tornino dentro a gli Sconciatori a'lor luoghi ed uffici, senza perder però l'avvantaggio della piazza già guadagnata.

22. Sia vinta la caccia, sempre che la palla spinta con calcio o pugno esca di posta, benché fosse aiutata da alcuna zara, fuora degli ultimi steccati avversari di fronte.

23. Sia sempre fallo, che la palla sia scagliata, o datole a mano aperta, fin che ella così percossa s'alzi oltre l'ordinaria statura di un uomo.

24. Sia fallo eziandio, quando la palla resti di posta fuori dell'ultimo steccato della banda della fossa.

25. Se la palla esca di posta fuori dello steccato verso gli angoli della fossa; la linea diagonale della piazza, prolungata, distiguerà se sia Fallo o Caccia.

26. Due falli in disfavore di chi gli fà vagliano quanto una Caccia. Diasene allora collo sventolar dell'insegna vittoriosa, e collo sparo de'masti soliti, il segno. Cambinsi i giuocatori in tal caso di luogo.

27. Vinta la caccia cambisi posto. Alle disfide nel mutar luogo l'insegna vincente siâ portata da un solo dei giuocatori per tutto alta e distesa, la perdente fino a mezzo bassa, e raccolta.

28. Rompendosi la palla de'Corridori, che fossero stati, nell'atto del darle il loro Datore, già fuora degli Sconciatori, s'intende esser mal giuoco, e da' Giudici si determini ciò che sia di ragione.

29. Nell'interpretare, ed eseguire i presenti Capitoli, ed in

ciò, a che per essi non si provvede. sovrana sia l'autorità de'Giudici e da loro se ne attenda presta ed inappellabile sentenza.

30. Vincansi le deliberazioni fra loro colla pluralità de'voti.

31. Un giuocatore per parte, e nella disfida il Maestro di Campo, e non altro. abbiano autorità di disputare d'avanti a Giudici tutte le differenze occorrenti.

32. L'alfiere purché non esca dal terreno proprio, guadagnato da'suoi. stia in qual luogo gli parrà: il Maetro di Campo. col piede pugno o col bastone possa ribatter la palla. pur che non si mescoli colle quadriglie, e non prenda in mano la palla.

33. Sia spirato il termine. e finita la giornata allo sparo. che sarà fatto di due masti subito sentite le 24 dell'oriuol maggiore.

34. Sia la vittoria di quella parte, che avrà più volte, guadagnata la caccia, o sarà superiore a cagione di falli. Allora le insegne siano dell'Alfiere vincitore: ed in caso di parità ciascuno riabbia la sua.

Il *CALCIO* del 1898

Fra le feste indette per onorare la memoria dei due grandi Fiorentini Paolo Dal Pozzo Toscanelli. l'iniziatore della scoperta del nuovo mondo e Amerigo Vespucci, lo scuopritore del continente Americano, vi é anche il *Calcio*, che sarà riprodotto nei costumi storici del quatrocento e nella forma allora in uso nello Sferistorio alle Cascine.

Pubblichiamo la nota di tutti coloro che prenderanno parte a questo giuoco, non piu veduto in Firenze dal gennaio del 1739.

GIUOCO DEL CALCIO

Ordinatore del Giuoco — Pietro Gori

GIUDICI

Giudice sul campo — Bradley W. H.
2. *Giudice* — Mangani Prof. Enrico
Arbitro — Alli-Maccarani march. comm. Giuseppe
Maestro — March. Albites di S. Petergnano

PROVVEDITORI

Amici-Grossi Nob. Giovanni
Del Turco march. Giovanni

PORTA INSEGNA DEL CALCIO

Jori Cesare

PORTA GONFALONE DEL POPOLO FIORENTINO

Magherini-Graziani march. Niccolò

PORTA GONFALONE DEL COMUNE

De Goracuchi cav. Fiorenzo G.

Giuocatori

SCHIERA AZZURRA

Costantini David	*Capitano*
Azzurrini Carlo	*Alfiere*
Adorni conte Adorno	*Giuocatore*
Bazzanti Michele	»
Bradley J.	»
Bondi Leonello	»
Costantini Mario	»
Castellani Guglielmo	»
Dainelli Giotto	»
Dunn Edward	»
Giglinucci conte Donatello	»
Heard A. D.	»
Leland Louis	»
Lori Ugo	»
Nobili Walfredo	»
Pippi Raffaello	»
Targioni-Tozzetti Federigo	»
Tealdi Aubrey	»
Vestrini Piero	»

SCHIERA ROSSA

Godio Cesare Alberto	*Capitano*
Martelli Alessandro	*Alfiere*

Alexander Herbert	*Giuocatore*
Bianzino Arturo	»
Blanc-Tassinari Alberto	»
Carpi Raffaello	»
Caulfield H.	»
Ciofi Gino	»
Costantini Emilio	»
Dunn William	»
Gibbon James	»
Mangani Ugo	»
Mercatelli Mario	»
De Mieville H.	»
Moretti Giuseppe	»
Parravicini Raymundo	»
Persico Amedeo	»
Rebizzi G.	»
Tealdi Arcanio	»

Giucatori supplenti

Baldi Raffaello	»
Cantarini nob. dott. Alfredo	»
Forzano barone Francesco	»
Landi Lando	»
Maestrelli Tirso	»
Stefanelli Carlo	»

Paggi

Baldwin Philip	»
Miglietta Romeo	»
Nobili Carlo	»
Schirer Giuseppe	»

Trombettieri

Bassi
Frullini
Cioletti
Bottari
Artini
} ROSSI

Carniani
Cerbaneschi
Cozzi
Giorgini
Banchi
} AZZURRI

Tamburini

Tredici
Finocchi
} ROSSI

Bonifazzi Spunghi
Martini Guglielmo
} AZZURRI

Capitano degli Alabardieri

Gori Pietro

Ufficiali di ventura italiani

Bondi Max
Garulli conte Ernesto
Lumachi Francesco
Olivetti Giorgio
Perrone march. Cammillo
Perrone march. Dino

Alabardieri

Ricci Giovanni
Risaliti Berlindo

Filistrucchi Ugo
Bellini Ugo
Ginestrini Pietro
Signorini Adolfo
Pellegrini Vincenzo
Ferratti Alcide
Dell'Imperatore Ernesto
Saloini Vincenzo
Lepri Michele
Fabbri Alfredo
Pariani Ercole
Stecchini Torquato
Tasti Leandro
Fallani Oreste
Giacomelli Luigi
Berlincioni Luigi
Nencetti Giovanni
Corti Paolo

Capo-dieci o Guardia del Fuoco del 1416

Messeri Fortunato	*Quartiere*	*S. Croce*
Puccetti Attilio	»	*S. Giovanni*
Bandini Roberto	»	*S. M. Novella*
Ravaggi Salvadore	»	*S. Spirito*

MUSICA

Al Giuoco del Calcio presterà servizio la Filarmonica dell' Impruneta diretta dal Maestro MORONI

Il Giuoco del Calcio avrà luogo nello Sferisterio alle Cascine il 28 Aprile 1898

PIETRO GORI.

PREZZO Cent. 20